

DAFTAR PUSTAKA

- Aris, J., Hari, I. dan Kusuma, A. 2015. *"Penerapan Algoritma Backtracking Pada Game Teka-Teki Silang Berbasis Android"*. Palembang: Fakultas Teknik Informasi STMIK PalComTech.
- Collins, C., Galpin, M., dan K  ppler, M. 2012. *"Android in Practice"*. New York Manning Publications.
- Gargenta, M. 2011. *"Learning Android. California"*. O'Reilly Media.
- Hadiati, A. 2007. *"Penerapan Algoritma String Matching Pada Permainan Word Search Puzzle"*. Makalah IF2251, Strategi Algoritmik, 2007.
- Hermawan, G. 2016. *"Implementasi Algoritme Simplified Memory Bounded A* untuk Pencarian Kata pada Permainan Word Search Puzzle"*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, Vol. 5, No. 1, Maret 2016. ISSN 2089-9033.
- Kurniadi, V. 2017. *"Perbandingan Algoritma Brute Force dan Backtracking dalam Permainan Word Search Puzzle"* Makalah IF2211, Strategi Algoritma Sem.2 Tahun 2017.
- Kristanto, S., Rachmat, A. dan Santosa, G. 2014. *"Implementasi Algoritma Boyer-Moore Pada Permainan Word Search Puzzle"*. DI Yogyakarta: Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
- Lauren, S. 2013. *"Penerapan Algoritma DFS dan BFS Untuk Permainan Word Search Puzzle"*. Makalah IF3051, Strategi Algoritme – Sem.1 Tahun 2013.
- Masruroh, U. 2014. *"Metode Best First Search Untuk Pencarian Kata Pada Game Susun Bahasa Arab Berbasis Android Mobile"*. Malang: Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Negnevitsky, M. 2005. *"Artificial Intelligence : A Guide for Intelligent Systems"*. Second Edition. Pearson Education.
- Nilsson, N. J. 1980. *"Principles of Artificial Intelligence"*. Morgan David Kaufman Publisher, Inc.
- Orawiwatnakol, W. 2013. *"Crossword Puzzle as a Learning Tool for Vocabulary Development"*. Electronic Journal of Research in Educational Psychology.

- Putra, A .D. 2014. "*Perancangan Permainan Pencarian Kata Berbasis Android Menggunakan Algoritma Brute Force*". Medan: Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Sumatera Utara.
- Saleh, P. N. 2020. "*Implementasi Algoritma Longest Common Subsequence dengan Algoritma Genetika pada Permainan Word Search Puzzle*". Jurnal Pelita Informatika, Volume 8, Nomor 3, Januari 2020. ISSN 2301-9425.
- Solomon, W.G. 2012. "*Backtracking Programming*". J. Assoc Comp.
- Sukianto, Y. 2007. "*Solusi Algoritma Backtraking Di Dalam Permainan Ksatria Menyebrang Kastil*". Bandung: Fakultas Teknik Informasi Institut Teknologi Bandung.